

# Elektronische Medien für den Geschichtsunterricht - Eine Herausforderung für die Geschichtsdidaktik?

Vadim Oswalt

Wenn ein neues Medium auf den Plan tritt, dann ergeben sich eine Fülle von Fragen im Hinblick auf seine systematische didaktische Erschließung. Sie reichen von der Eignung zur Veranschaulichung und Vergegenwärtigung bestimmter historischer Inhalte und Strukturen über die Evaluation neu entstehenden Materials bis hin zur Integration in den bestehenden Kanon der Unterrichtsmethodik. Alle diese Aspekte lassen sich nicht streng voneinander trennen, da z. B. nur die Analyse existierender Programme etwa wirklich Aufschluss geben kann, ob elektronische Medien ihre vermeintlichen Stärken im Hinblick auf die Darstellung historischer Prozesse auch konkret einzulösen vermögen.

Gerade im Hinblick auf CD-ROMs scheint eine sachliche didaktische Diskussion besonders angebracht, da die Reaktionen auf das neue Medium zwischen an Heilsversprechen grenzenden utopischen Zukunftsversprechen und starker Skepsis im Schulalltag schwanken.

So steht auf der einen Seite die Erwartung, dass elektronische Medien die Beschäftigung mit Geschichte auf allen Ebenen revolutionieren werden.<sup>1</sup> Die Einwände hingegen beginnen schon bei dem enormen technischen Aufwand für den Einsatz des neuen Medium. Trotz vermehrter Anstrengung in den letzten Jahren sind in den Schulen der Republik noch lange nicht die nötigen Voraussetzungen vorhanden.

Grundlage eines wirklich fundierten Urteils im Hinblick auf die Möglichkeiten der elektronischen Medien ist sicherlich eine genaue Analyse ihrer Eigenschaften, die sich nicht in einer reinen Aufzählung technischer Details erschöpfen darf, sondern sich auch auf spezifische historische Lerninhalte beziehen sollte. Nur hieraus lässt sich ihre Eignung für bestimmte Botschaften ablesen. Andererseits ist davon auszugehen, dass Medien ihrerseits wieder Inhalte beeinflussen, wovon gerade bei der Komplexität elektronischer Medien auszugehen ist. Die Wahrnehmung dieser Tendenzen ermöglicht einen bewussteren Umgang mit den Eigenarten einer CD-ROM.

Insofern geht es im dem folgenden Beitrage um die vorher genannten Bezugspunkte zu verschiedenen Ebenen methodisch-didaktischer Reflektion. Er beginnt mit einigen Vorbemerkungen zur „Marktlage“ historischer CD-ROMs in Deutschland und versucht dann, im Hinblick auf die medialen Möglichkeiten und Typen von Programmen erste Systematisierungen zu finden. An drei Beispielen sollen dann besondere Eigenschaften des Mediums schärfer konturiert werden. Schließlich folgen noch aus den Beobachtungen resultierende Überlegungen zum methodischen Umgang mit elektronischen Medien.

## Der Markt für CD-ROMs

Ein Blick auf den Markt für CD-ROMs zeigt einige spezifische Schwierigkeiten des Mediums, die aus dem besonders aufwendigen Charakter seiner Herstellung resultieren. Dies verändert auch die Entstehungsbedingungen und Charakteristika multimedialer Produktionen gegenüber herkömmlichen Medien:

1. Der Markt ist international. CD-ROM-Produktionen sind aufwendig und teuer. Sie werden oft nicht ausschließlich für einen Markt hergestellt. So findet man in Deutschland viele in Lizenz ge-

---

<sup>1</sup>Symptomatisch für diese Erwartung etwa der amerikanische Historiker Roy Rosenzweig: „Can electronic media transform the way we research, analyze, teach and present the past? Surely the answer is yes...“, „What's new for Clio? CD-ROM and Historians“, in: Journal of American History 81, 4 (3/1995), S. 1624.

kaufte Produkte, die hauptsächlich aus den USA, Frankreich, Italien und Großbritannien stammen. Das bedeutet, dass sehr unterschiedliche historische Sichtweisen und Darstellungsformen vertreten sind. Das Spektrum reicht von spielerisch bis streng systematisch, vom französischen pathetisch getragenen Vortragsstil zum spielerisch – interaktiven, an die Museumsdidaktik angelehnten Medium englischer Provenienz.

2. Daraus ergibt sich, dass der Markt äußerst heterogen ist. Wissenschaftlich hoch qualitatives Material findet sich neben sehr schwachen und banalen Produktionen. Der Geschichtsinteressierte findet sich in dem verwirrenden Markt kaum zurecht, da keine verlässlichen Orientierungshilfen existieren. CD-ROMs finden sich in Katalogen neben Kochbüchern und Atlanten usw.
3. Heterogenität des Marktes charakterisiert die aktuelle Situation, auch weil klassische Institutionen, die sonst die „Meinungsführerschaft“ seriöser Produktion im Bereich neuer Medien im didaktischen Feld übernehmen, fast völlige Abstinenz zeigen. Vor allem die Schulbuchverlage sind hier als Instanzen zu nennen, die sonst für didaktisch hochwertige Produktionen zuständig sind. Ihre Angebote in diesem Bereich sind meistens keine Eigenproduktionen, sondern in Lizenz gekaufte Produkte.<sup>2</sup> Einzig die historischen Museen bilden hier eine Ausnahme, da sie bereits dazu übergegangen sind, elektronische Medien in ihre Ausstellungskonzeptionen einzubeziehen und anschließend als CD-ROMs zu vermarkten..

### **Das Material: CD-ROMs als neues Medium**

Jedes Medium besitzt spezifische Eigenarten, „welche es für unterschiedliche Mitteilungen besonders geeignet oder ungeeignet machen.“<sup>3</sup> Die Frage stellt sich in diesem Zusammenhang, wo CD-ROMs klassischen Medien im Geschichtsunterricht überlegen und wo eventuell auch unterlegen sind. Folgende Hauptmerkmale elektronischer Speichermedien sind zu nennen:

1. Faszinierend ist zum einen die enorme Vielseitigkeit des Mediums (Stichwort „Multimedia“). Jede Information (Bild-Ton-Film-Text) kann in beliebiger Form gemischt werden.
2. Zum anderen schafft die große Speicherfähigkeit von elektronischen Medien völlig neue Dimensionen der Informationsdichte. 650 Megabytes Speicherplatz einer CD-ROM entsprechen etwa 100 Millionen Worte oder 300.000 Seiten Text. Das Nachfolgemedium DVD wird das Volumen noch erheblich steigern ( bis zu 17 Gigabyte), was vor allem den vermehrten Einsatz von Filmen erleichtert.
3. Ergänzt wird die mediale Vielseitigkeit durch Interaktivität. Der Computer stellt Aufgaben, von deren korrekter Ausführung der weitere Fortgang des Spiels bzw. des Programms abhängt.
4. HTML (Hypertext Markup Language) schafft eine dichte „inhaltliche Vernetzung“. Jede Information kann mit jeder anderen beliebig verknüpft werden.
5. Die Möglichkeiten zur Schaffung räumlicher Illusion (3D-Effekte) vermittelt etwa den Eindruck, sich in einem historischen Gebäude tatsächlich zu bewegen.

Die medialen Eigenschaften könnten Voraussetzungen bestimmter Lerneffekte und -modalitäten darstellen (siehe Skizze 1), durch die andere Lernprozesse angestoßen werden als bei herkömmlichen Medien. So könnte der interaktive Umgang mit elektronischen Medien eine aktivere Auseinandersetzung mit den Inhalten und damit einen stärkeren Anstoß kognitiver Lernprozesse mit sich bringen, die mediale Vielfalt eine Intensivierung des Lernens durch unterschiedliche Sinnesmodalitäten bewirken, die räumliche Struktur der Darstellung das Denken im Raum befördern und Hypertext schließlich ein

---

<sup>2</sup>Cornelsen hat nun eine eigene Produktion auf den Markt gebracht zum „Zeitalter der Industrialisierung“, die für diesen Beitrag nicht mehr berücksichtigt werden konnte.

<sup>3</sup>H.-J. Pandel/ G. Schneider (Hg.), Medien im Geschichtsunterricht. Ein Handbuch, S. 458. Vgl. P. Wolf, der Traum von der Zeitreise. Spielerische Simulationen von Vergangeneit mit Hilfe des Computers, in GWU 9 (1996), S. 535–547.

vernetztes Denken ermöglichen. Die Schlussfolgerung ist allerdings nicht zwangsläufig, da etwa Interaktivität sich auch in rein formalen Abläufen (Anklicken) erschöpfen kann.

Im Hinblick auf die Darstellung historischer Prozesse wirken die dargestellten Möglichkeiten wechselseitig verstärkend (siehe Skizze 1), wobei sich ihr gemeinsamer Effekt in den zentralen Begriffen „Dynamik“, „Virtualität“ und „Perspektivität“ kreuzt. Um es an einem einfachen konkreten Beispiel zu zeigen: Der interaktive Aufbau einer CD-ROM erlaubt es dem Nutzer, in eine historische Rolle zu schlüpfen, sich in dieser Rolle in historischen Räumen zu bewegen, etwa einer mittelalterlichen Burg, dort Personen zu treffen und mit diesen im Rahmen des Spieleaufbaus zu interagieren oder in einer mittelalterlichen Burgrüche ein Schwein am Spieß zu drehen. Insofern scheinen Dynamik und Virtualität in den Darstellungsmöglichkeiten elektronischer Medien diese besonders geeignet zu machen, historische Prozesse abzubilden. Sie stehen im Kontrast zum statischen Charakter herkömmlicher Medien. So wird etwa durch den Einsatz interaktiver Geschichtskarten die Statik der Geschichtskarten aufgebrochen, die im Widerspruch zur Dynamik des geschichtlichen Prozesses steht. Auch scheinen elektronische Medien besonders geeignet, die Kernforderung der modernen Didaktik nach „Multiperspektivität“ einzulösen, ist doch gerade durch die Gegenüberstellung sozialer Rollen ein besonders intensiver Blick auf einen historischen Prozess aus unterschiedlichen Perspektiven möglich.

### Typologisierung der CD-ROMs

Betrachtet man die gängigen Typen von Programmen, so kann man feststellen dass sie sich vor allem darin unterscheiden, in welchem Maße sie die medialen Möglichkeiten einer CD-ROM ausschöpfen (siehe Skizze 2).<sup>4</sup>

1. **Text- und Quellensammlungen** oder auch themenbezogene Datenbanken (z. B. historische Bibliographien) nutzen vor allem die Speicherfähigkeit und die erweiterten Recherchemöglichkeiten eines Computers. Sie unterscheiden sich ansonsten aber nicht vom klassischen Medium Buch.
2. **Dokumentationen** – der gängigste Typ von CD-ROMs – verwenden vor allem die mediale Vielfalt und zielen damit auf eine spezifische Mischung von Unterhaltung und Information („Infotainment“).
3. **Übungs- und Lernprogramme** basieren auf Interaktivität, wobei sich intelligente Lernprogramme sogar den Eigenarten des Lernenden anpassen können.
4. Am intensivsten vereinen **Computerspiele**<sup>5</sup> alle Möglichkeiten eines elektronischen Mediums. Da sie dem Nutzer ein „Infoadventure“, d. h. eine Verknüpfung von Information und Abenteuer, versprechen, schöpfen Computerspiele mit historischen Inhalten am intensivsten die technischen Optionen des Mediums CD-ROM aus. Durch virtuelle Räume, mediale Vielfalt und möglichst interaktiven Aufbau der Handlung wird eine Intensivierung der Spannung erreicht.

Die CD-ROM „Die Weiße Rose“ von Ulrich Chaussy etwa stellt eine sehr umfassende Text- und Quellensammlung zum Thema bereit, die durch einige mediale Elemente ergänzt wurde.<sup>6</sup> „Die Stadt im Mittelalter“<sup>7</sup> stellt eine Mischung aus Dokumentation mit eingestreuten spielerischen-inter

---

<sup>4</sup>Diese Typologisierung stellt nur einen Vorschlag dar zur Klassifizierung eines noch in der Entwicklung befindlichen Mediums. Art ROSENZWEIG unterscheidet etwa „Databases; documentaries; games; and books“, The Journal of American History 81.4 ( März 1995), S. 1621–1640.

<sup>5</sup>Hier ist zu unterscheiden zwischen Spielen, die historische Inhalte aufbereiten, und solchen, die im Grunde reine Spiele mit historischer Kostümierung sind (z. B. „Siedler“).

<sup>6</sup>Ulrich Chaussy, Die Weiße Rose (Systema). Als Lehrmittel wertvoll ist die Veröffentlichung von zehn Jahresbänden der Zeitschrift „Praxis Geschichte“ auf CD-ROM. Bernd Bredemeyer (Red.), Praxis Geschichte 1987–1997, Westermann Schulbuchverlag 1998.

<sup>7</sup>Die Stadt im Mittelalter. Alltagsleben hinter Turm und Mauern. Eine Multimedia-Anwendung auf CD-ROM in Kooperation des Freien Historiker-Büros, Bergisch-Gladbach und der MicroMediaArts GmbH Köln (1995). In Zusammenarbeit mit dem Verlag an der Ruhr bietet das Freie Historiker Büro auch Arbeitsblätter an,

aktiven Elementen dar. Die in Überblendtechnik gehaltene einleitende Sequenz führt in einer Zeitreise über Stadtansichten vom heutigen in das mittelalterliche Köln zurück. Über drei unterschiedliche Stadtbilder kann der Nutzer die mittelalterliche Stadt erkunden, über die Bibliothek einen systematischen Zugang zu einzelnen Themen suchen oder einen (sehr schwer lösbaren) Kriminalfall zu lösen versuchen.<sup>8</sup> Die Inhalte sind sehr umfassend und reichen von der Genese mittelalterlicher Städte bis zu einem breiten Überblick über das mittelalterliche Alltagsleben. Die inhaltlichen Sequenzen sind weitgehend als kommentierte Bildfolgen (Dia-Shows) gehalten, wobei zum Transfer einzelne durchaus anspruchsvolle interaktive Aufgaben eingesetzt werden. So soll man bei dem Thema „Essen in der mittelalterlichen Stadt“ unter Berücksichtigung des eigenen sozialen Status und der Jahreszeit ein passendes Gericht wählen und dann die entsprechenden Zutaten einkaufen. Damit führt das Programm den Nutzer an einzelnen Punkten durch die Berücksichtigung unterschiedlicher sozialer Gruppen in die Kategorie „Multiperspektivität“ ein und bietet einen anschaulichen und zugleich anspruchsvollen Zugang.<sup>9</sup>

Die CD-ROM „Das Geheimnis der Burg“<sup>10</sup> vertritt den Typ des Info-adventures unter Einbeziehung von 3-D-Effekten. Der Beginn des Programms zeigt das räumliche Modell einer mittelalterlichen Burg, das gedreht und von allen Seiten im Vogelflug betrachtet werden kann. Am Anfang steht die Wahl einer bestimmten Rolle als Magd oder Ritter, in der man einen Spionageauftrag in der Burg des Baron Mortimer erledigen soll. Einzelne Teile einer Karte sollen gesucht und Goldstücke in zehn verschiedenen Räumen der Burg (Gemach, Schmiede, Küche usw.) gesammelt werden. Man begegnet auf seinem Weg verschiedenen natürlich misstrauischen Burgbewohnern, die Fragen oder Aufgaben stellen, von deren korrekter Beantwortung oder Erledigung abhängt, ob der Spion seinen Auftrag fortführen kann oder sich unversehens im Kerker wieder findet. Aber auch hier ist das Spiel noch nicht zu Ende, sondern der Gefängniswärter kann, solange man noch im Besitz von Goldstücken ist, bestochen und der Geheimauftrag fortgesetzt werden. Obwohl das Programm durchaus motivierend wirkt, stellt sich die Frage nach seinem historischen Lernwert. So wirkt vieles bunt zusammengewürfelt. Weder wird die Entstehung von Burgen so recht erklärt, noch werden zeitliche Ebenen differenziert. Auch wirken die zu beantwortenden Fragen nicht funktional im Zusammenhang mittelalterlicher Lebenswelt und betreffen nicht Kernpunkte mittelalterlichen Lebens. So bleibt am Ende eher der Eindruck eines unstrukturierten Panoptikums, dem auch die auf der Bildebene bunt zusammengewürfelten Elemente entsprechen. Auffällig ist auch die starke Tendenz zu Horreffekten, etwa wenn der Henker mit sadistischen Witzen gewürzt sein Gewerbe vorstellt.

Wenn die Dokumentation „Gegen das Vergessen“<sup>11</sup> der belgischen Firma Endless Interactive als Beispiel angefügt wird, so vor allem um noch einmal bestimmte Tendenzen des Mediums hervorzuheben. Die CD-ROM wurde unter großem Aufwand und unter Mitarbeit des Historikers David Cesarani (Prof. für Modern Jewish Studies, Universität Manchester) produziert. Das Material wurde von Yad Vashem in Jerusalem, dem Holocaust Museum in Washington und dem Auschwitz Museum in Oswiecim zur Verfügung gestellt. Mehr als 500 Fotografien sowie Film- und Tonmaterial dokumentieren sehr umfangreich die Geschichte des Holocaust. Die folgenden Anmerkungen betreffen die Gestaltung und nicht die inhaltliche Aufarbeitung des Themas.

---

allerdings ohne einen didaktischen Kommentar anzufügen. Eine Klassenraumlizenz (1+14) kostet 698 DM.

<sup>8</sup>Die Lösung kann allerdings inzwischen über die Homepage des Verlags abgerufen werden (<http://www.micromediaarts.de/mittelalter/loesung2.htm>). Ein grundsätzliches Problem der CD-ROMs stellt oft das Niveau der Aufgaben dar, denn die Macher der Programme haben offensichtlich große Sorge, daß sich ein elektronisches Medium zu schnell erschöpft. Deshalb tendieren sie dazu, die Latte sehr hoch zu legen.

<sup>9</sup>Bewertung eines 12-jährigen Schülers: „Mit der CD-ROM ‚Die Stadt im Mittelalter‘ kann man viel spielen, aber auch arbeiten. Man lernt in beiden Fällen viel und kann auch Spaß dabei haben...“

(<http://www.rz.uni-duesseldorf.de/uni.d/studium.d/faecher.d/phil.d/geschichte.d/cd-rom/mastadt.htm>)

<sup>10</sup>Das Geheimnis der Burg, Doris Kindersley. Deutsche Ausgabe: Bibliographisches Institut & Brockhaus, Mannheim 1997.

<sup>11</sup>Gegen das Vergessen. Eine Dokumentation des Holocaust, Endless Interactive (Brüssel) in Zusammenarbeit mit David Cesarani. Deutsche Ausgabe: Navigo, München 1997.

Bereits der Einführungstext beginnt mit der Überschrift „Wir werden den Holocaust niemals verstehen“. Die Bildschirmoberfläche der CD-ROM deutet an, dass alle Möglichkeiten des Mediums zur Emotionalisierung ausgeschöpft werden. Sie ist einerseits düster gehalten, andererseits kehrt nie Ruhe ein. Ständig laufen in einem kleinen Fenster Filmsequenzen. Ein Geräuschpegel soll die tief beunruhigende Wirkung verstärken und einen erzieherischen Zwang zur Auseinandersetzung erzeugen. In die Ladezeiten zwischen den einzelnen Sequenzen werden Häftlingsbilder eingeblendet, im Hintergrund durch Herzklopfen begleitet. Die extreme Spannung, die sich hier zwischen Betroffenheit und Informationsdichte aufbaut, lässt sich exemplarisch an dem Kapitel zeigen, die der Einführung in den „Rassegedanken“ dient. Auffällig neben dem gesprochenen einführenden Text ist eine dichte Folge von bildlichen und akustischen Collagen, deren Elemente der Nutzer nicht differenziert wahrnehmen kann.<sup>12</sup> Auch dort, wo Texte durch Filmsequenzen begleitet werden, gibt es eine Folge extrem kurzer Schnitte, deren bildlicher und akustischer Aufbau kaum zu entwirren ist. Die CD-ROM baut eine extreme Spannung zwischen Informationsdichte und emotionalisierenden Elementen, zwischen kognitiver und affektiver Struktur auf. Die Wahrnehmung oder Konzentration, die zur Aufnahme der Informationsdichte nötig wäre, wird durch den Einsatz emotionalisierender Elemente regelrecht zertrümmert.

Zunächst zeigen die angeführten Beispiele, dass es durchaus qualitätsvolle CD-ROMs wie die „Stadt im Mittelalter“ gibt. Andererseits lässt sich festhalten, dass dort, wo die Programme den medialen Möglichkeiten der elektronischen Medien verstärkt folgen, eine Tendenz zur Überlagerung der Inhalte durch das Medium auszumachen ist. Die Gefahr, in einem Wust von nicht mehr unterscheidbaren Einzelelementen zu versinken, ist unübersehbar. Auch zeigt sich, dass das Medium durch seine Komplexität zu einem Einfallstor für Lernmanipulationen werden und damit auch durchaus problematische Aspekte vermitteln kann.<sup>13</sup>

### **Einsatz von elektronischen Medien im pädagogischen Bereich?**

Letztendlich kann die Antwort auf die Frage nach der Bedeutung elektronischer Medien für die Zukunft des Geschichtsunterrichts nicht allein anhand der Schwächen oder Stärken einzelner Programme entschieden werden. Sie hängt auch von pädagogischen Überlegungen ab, nämlich von unserer Einschätzung, inwieweit Unterricht in den Bereichen präsent sein soll, die längst fester Bestandteil der Lebenswelt der Jugendlichen geworden sind. So werden Computerspiele inzwischen zu den „geheimen Miterziehern“ gerechnet. Längst gehören sie als integraler Bestandteil zu der Freizeit von Kindern und Jugendlichen. Der Gameboy hat den Legosteine als populärstes Spielzeug abgelöst, und 1992 hat Nintendo den Umsatz sämtlicher amerikanischer Filmgesellschaften erreicht.<sup>14</sup> Wer wie der Verfasser unter dem Druck zur Anschaffung eines Gameboys in der Familie steht, der weiß, wie wichtig in diesem Fall pädagogisch wertvolle Alternativangebote sein können.

So ist es gerade der richtige und kritische Umgang mit dem Medium, der Erwerb von „Medienkompetenz“, der im Unterricht thematisiert werden sollte. Der Charakter komplexer Medien erlaubt ihre Einbettung in den Unterricht nur mit äußerster Vorsicht. Folgende Punkte sollten die Schüler dabei erkennen:

- Das Medium CD-ROM gaukelt uns Totalität nur vor. Die Auflösung der Linearität und die Begrenzung der Wahrnehmung bergen immanente Gefahren, die Reduktionen und Verzerrungen mit

---

<sup>12</sup>Die akustische Collage enthält jüdischen Gesang, Sieg- Heilrufe, Marschtritt und Marschmusik, während sich auch in der Bildcollage mehrere Ebenen überlagern. Gleichzeitig wird der einführende Text gesprochen.

<sup>13</sup>Vgl. Hartmann Wunderer, Computer im Geschichtsunterricht. Neue Chancen für historisches Lernen in der Informationsgesellschaft, in: GWU 9 (1996), S. 529 ff.

<sup>14</sup>Fromme, Johannes, Video- und Computerspiele als pädagogische Herausforderung, in: Wolfgang Zacharias (Hg.), Interaktiv. Im Labyrinth der Wirklichkeiten. Über Multimedia, Kindheit und Bildung. Über reale und virtuelle Interaktion und Welten, Bonn 1996, S. 275 ff.

sich bringen können. Sie können dazu dienen, den Nutzer in einer bestimmten Richtung zu manipulieren und zu konditionieren.

- Durch die „Zaubersprache“ der modernen Kommunikation HTML liegen die inneren Zusammenhänge und Strukturverbindungen oftmals hinter bildlichen und graphischen Oberflächen verborgen. Die Zusammenhänge werden im Normalfall nicht begründet, ja noch nicht einmal offen gelegt. HTML-Programmierung tendiert zu einer Struktur ohne Hierarchien.
- Der Zugang über den Bildschirm bedingt eine Auflösung des Gesamtüberblicks, den ich mir bei einem Buch über das Inhaltsverzeichnis und durch Durchblättern leicht verschaffen kann. Der Blick geht wie durch ein Schlüsselloch. Ich kann dieses Schlüsselloch nur verschieben. Erst in der Summe der Einzelsequenzen, die ich allerdings in den weiten Verzweigungen des Mediums nicht überschauen kann, liegt die Gesamtschau.<sup>15</sup>
- Interaktivität kann auch bedeuten, dass historisch unsinnige, gewaltfördernde Verhaltensweisen eingeübt und problematische Perspektiven eingenommen werden.<sup>16</sup>
- Die Überfülle an Materialien und Information bedingt in den meisten Fällen, dass keinerlei Quellenangaben vorhanden sind, die Texte ohne Angaben von Autoren erscheinen. Dies gilt in verstärktem Maße für den Umgang mit dem Internet.

Letztendlich gehört zur „Medienkompetenz“ eine kritische und selektive Art des Lesens, die in einer Fülle von Material Wesentliches und Problematisches zielsicher erkennt. Ein besonderes Problem stellt dabei die Orientierung ohne Hierarchien dar, die unserer traditionellen Leseweise diametral entgegensteht.<sup>17</sup>

Durch das Einüben einer kritischen Sichtweise kann vermieden werden, dass vereinfachende Geschichtsbilder aus den Programmen unreflektiert übernommen werden, so vor allem unzulässige Vereinfachungen, vorschnelle Generalisierungen und unhistorische Systematisierungen; ebenso sollte sie ein Schutz sein gegen die Rückkehr personalisierender Geschichtsbilder. Kritisches Lesen ist in der „Cyberwelt“ besonders notwendig, wo uns alles bunter, schöner, schneller und eindringlicher entgegentritt.

## Fazit

CD-ROMs werden den Geschichtsunterricht nicht ersetzen, bestenfalls ergänzen können. Sie werden also – dies die beruhigende Erkenntnis – weder den Hochschullehrer noch den Schullehrer ersetzen. Denkbar ist nur ein ergänzender Einsatz, als Freiarbeitsmaterial in Phasen entdeckenden Lernens oder im Projektbereich. In einigen neuen schulischen Arbeitsfeldern, wie z. B. dem fächerverbindenden Unterricht oder dem bilingualen Geschichtsunterricht, kann das Medium CD-ROM durch seine Vielseitigkeit eine wertvolle Hilfe darstellen. Auch im Bereich der Hochschullehre und der Lehrerfortbildung gibt es interessante Einsatzmöglichkeiten.

Insgesamt hat der exemplarische Blick auf einzelne Beispiele gezeigt, dass es bisher strukturell noch keine befriedigende Darstellungsform gibt, die die Komplexität historischer Inhalte und das spielerisch-dynamische Medium CD-ROM zusammenführt. Was in Produktionen für Kinder im Vorschulalter teilweise sehr überzeugend gelingt, nämlich eine interaktive medial vielfältige und gleichzeitig inhaltlich kohärente Struktur, fällt offensichtlich in dem wesentlich komplexeren Bereich histo-

---

<sup>15</sup> „Der Bildschirm ist wie ein Schlüsselloch einer Tür, die man nicht öffnen kann, um in die dahinter liegenden Räume (Level) zu gehen.“ Ebda., S. 284.

<sup>16</sup> Dies kann man auch in durchaus fundierten Produktionen feststellen. So gibt es in der ansonsten sehr seriösen französischen CD-ROM „1944 – Operation Teddybär“ (Systema) die Aufgabe, eine deutsche Militärkolonne aus der Luft zu bombardieren. Hier spielt es wohl kaum eine Rolle, dass man auf der Seite der demokratischen Mächte agiert.

<sup>17</sup> Vgl. Christine Arbogast, Neue Wahrhaftigkeiten oder das endgültige Ende der Geschichte? Historika auf CD-ROM, in: Geschichte und Gesellschaft 24/4 (1998), S. 639 ff.

rischer Darstellung wesentlich schwerer. Es ist allerdings davon auszugehen, dass Erfahrungen mit dem Medium diese Möglichkeiten öffnen werden. Beweist doch auch die Geschichte anderer Medientypen (wie etwa der Bildfolien), dass diese Fehler in der ersten Generation eines Mediums unvermeidlich sind.<sup>18</sup> Gerade weil elektronische Medien Teil der Lebenswelt der SchülerInnen geworden sind, wird es eine wichtige Aufgabe sein, diese als integralen Teil einer faszinierenden Welt des Wissens neben der Welt von „Panzergeneral III“ den SchülerInnen zugänglich zu machen und sie gleichzeitig für eine Vermittlung von Geschichte zu erschließen.

Als durchaus anspruchsvolle Aufgabe der Geschichtsdidaktik wird sich die Frage stellen, wie technische Möglichkeiten und inhaltliche Struktur überzeugender als in vielen Beispielen zusammengeführt werden können. Dabei könnte sich zeigen, dass CD-ROMs auch bei Verwendung ihrer medialen Möglichkeiten in der Lage sind, komplexe Strukturen wie etwa Multiperspektivität besser aufzunehmen als klassische Medien und damit auch einige zentrale Forderungen einer problemorientierten Geschichtsdidaktik einzulösen. Trotz der Bedenken, die im einzelnen mit dem Einsatz von CD-ROMs verbunden sein mögen, stellt das Medium eine wichtige Herausforderung für Didaktiker dar. Sie sollten die Chance zur kritischen Begleitung und Gestaltung des neuen Mediums ergreifen, denn es bietet Breitenwirkung und wird Geschichtsbewusstsein mit prägen und verändern.

## **Abstract**

### ***Electronic Media in the Teaching of History – A challenge for the Didactics of History?***

*Electronic media promise to give a totally new impulse to the teaching of history and deserve a growing attention of international didactical reflection.*

*On the one hand, CD-ROMs in particular offer fascinating possibilities. They can handle a variety of data including pictures, sound und moving pictures, which can be infinitely linked by „Hypertext“. The computer allows interactive learning and stunning 3-dimensional-effects. The structure of electronic media seems to make them suitable to show history under different points of view („multiperspectively“) following one of the central concerns of modern didactics.*

*The article points out that on the other hand the fascinating opportunities of electronic media do not guarantee by themselves an improved learning of history. The analysis of existing programmes which exhaustively use the possibilities of electronic media shows the difficulties to bring together multimedia and the structure of historical content. The extensive use of links and medial overflow tend to confuse the user, who in most cases will not be able to recognize the underlying structure.*

*Multimedia is also a challenge to methodology because children have to be taught new techniques of selective and critical reading which will enable them to cope with the overflow of information, to understand the complex structure of multimedia and to recognize their manipulative qualities.*

*Electronic media can no longer be ignored since computer games have conquered the imagination of children and have become an integral part of their every day life as „hidden fellow-educators“ („geheime Miterzieher“). In showing the productive capacities of multimedia as a useful part of the world of learning, teachers of specific subjects such as history can play an essential role in providing one of the key-capacities for the coming century.*

---

<sup>18</sup>So ist deutlich erkennbar, dass neuere Produktionen versuchen mehr Orientierung zu bieten, z. B. indem eine „guided tour“ angeboten wird, so z. B. in den der Reihe „Meilensteine des 20. Jahrhunderts“ von Digital Publishing.

